

# PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI RESERVASI RESTORAN BERBASIS MOBILE UNTUK PEGAWAI DI KOTA BANDUNG

Muhammad Omar Ramzy<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup> dan Asep Kadarisman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
muoraguchi@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,  
asepkadar@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Untuk mengatasi permasalahan yang biasa ditemukan pada proses reservasi restoran dan fenomena *waiting list*, penulis memberikan solusi berupa perancangan aplikasi reservasi restoran berbasis *mobile*. Perancangan ini akan berfokus pada *user interface*, dan dalam prosesnya akan menerapkan metode *design thinking*. Setelah proses perancangan *user interface* mencapai tahap *prototype*, berikutnya dilakukan usability test terhadap 5 orang user. Dari hasil usability test diketahui bahwa *user interface* yang telah dirancang sudah sangat baik, dan kedepannya diperlukan evaluasi terhadap fungsi-fungsi dari fitur tertentu jika perancangan aplikasi reservasi restoran ini akan dikembangkan.

**Kata kunci:** aplikasi *mobile*, kuliner, reservasi, *user interface design*

**Abstract:** To overcome the problems commonly found in the restaurant reservation process and the waiting list phenomenon, the author provides a solution in the form of designing a mobile-based restaurant reservation application. This design will focus on the user interface, and in the process will apply the design thinking method. After the user interface design process reaches the prototype stage, the next usability test is conducted on 5 users. From the usability test results, it is known that the user interface that has been designed is very good, and in the future it is necessary to evaluate the functions of certain features if the design of this restaurant reservation application will be developed.

**Keywords:** mobile application, culinary, reservation, user interface design scientific

## PENDAHULUAN

Kuliner merupakan suatu hal yang sangat diperhatikan oleh sebagian besar orang dari berbagai kalangan. Terutamanya, ada dari mereka yang lebih memilih makan langsung di restoran, dan ada juga yang memilih untuk menikmati kuliner pilihannya di rumah dengan memesan makanannya melalui jasa *online delivery / transport*. Ketika mereka yang menikmati kuliner di rumah sudah dimudahkan oleh *online delivery*, penikmat kuliner di restoran memiliki beberapa halangan terutamanya pada saat hendak melakukan reservasi atau ketika para penikmat kuliner tersebut memutuskan untuk mengunjungi restoran tanpa direncanakan sebelumnya.

Sering kali terjadi ketika calon pengunjung restoran melakukan reservasi, terdapat hal-hal yang tidak terduga sehingga menyebabkan calon pengunjung terpaksa membatalkan reservasi restoran. Untuk mencegah kerugian yang mungkin terjadi akibat pembatalan reservasi, sudah mulai banyak restoran yang menerapkan sistem denda pembatalan reservasi. Tentunya sistem denda tersebut dapat membuat calon pengunjung merasa tidak nyaman, sebab nominal dendanya pun tidak sedikit.

Tidak hanya melalui reservasi, seringkali didapati pengunjung yang memutuskan untuk langsung mendatangi restoran tanpa melalui reservasi sebelumnya atau dapat dikatakan kunjungan tersebut merupakan kunjungan yang mendadak. Kunjungan yang mendadak tidak akan mengalami masalah jika di restoran tersebut masih tersedia meja yang dapat ditempati, tetapi jika meja di restoran tersebut sudah penuh maka hal ini hanya akan membuang- buang waktu pengunjung. (Kumar & Varun, 2020)

Sejak tahun 2022, mulai bermunculan restoran-restoran baru yang pada akhirnya ramai diperbincangkan di media sosial. Salah satunya terjadi pada

restoran Mie Gacoan yang buka sejak pertengahan 2022 lalu, dan berhasil menarik perhatian pengunjung karena harga dari menu yang tersedia cenderung murah. Dikutip dari Tribuntravel diketahui karena harga menu Mie Gacoan yang murah dan ramai diperbincangkan di media sosial, tidak sedikit pengunjung yang rela antri dari siang hingga malam dengan ratusan nomor antrian. (Febriani, 2022) Tidak hanya Mie Gacoan, hal serupa juga terjadi di beberapa restoran dan salah satunya terjadi di restoran Padang Payakumbuh yang masih terdapat antrian panjang meskipun sudah memasuki hari ke-14 sejak restoran tersebut dibuka. (Kabar6, 2023)

Tidak hanya mengenai reservasi dan antrian pengunjung yang panjang, permasalahan juga dapat ditemukan ketika pengunjung sudah mendapatkan meja di restoran dan telah membuat pesanan makanan. Pesanan dari pengunjung biasanya akan dilayani oleh pelayan restoran secara manual (Kumar & Varun, 2020), baik itu dengan ditulis menggunakan alat tulis pada selembarnya atau secara *digital* menggunakan tablet khusus. Tetapi bukannya tidak mungkin pesanan yang datang tidak sesuai dengan permintaan pengunjung karena kelalaian pelayan restoran yang tidak teliti saat menerima pesanan. Pelayanan di beberapa restoran pun seringkali didapati terlalu lama akibat restoran yang sedang ramai pengunjung, sehingga pengunjung hilang kesabaran karena durasi pihak restoran yang terlalu lama menyiapkan pesanan pengunjung.

Pada awal tahun 2023 didapati *review* buruk mengenai salah satu restoran yaitu Bakmie Sedjuk di daerah Cigadung, Bandung. *Review* tersebut dipublikasikan pada salah satu situs milik PergiKuliner, dan berisikan kekeluhan pengunjung mengenai *waiting list* yang lama dengan waktu sekitar 40 menit. Kekesalan pengunjung bukan hanya karena waktu menunggu yang lama, tetapi juga karena pihak restoran yang mempersilahkan rombongan lainnya untuk masuk terlebih dahulu walaupun rombongan tersebut tiba lebih lama daripada pengunjung yang menyampaikan kekesalannya. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya

Solusi terhadap sistem penerimaan pengunjung pada restoran-restoran untuk mencegah hal serupa terjadi kembali.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut, penulis memberikan usulan solusi berupa aplikasi reservasi restoran yang dapat mempermudah pihak restoran dan juga pengunjung restoran. Aplikasi tersebut nantinya akan membantu pihak restoran dalam menerima reservasi dari pengunjung, sehingga reservasi akan terdata dengan rapih pada sistem dan pihak restoran dapat mencegah kerugian akibat pembatalan reservasi karena reservasi baru akan diterima oleh sistem setelah calon pengunjung menyelesaikan pembayaran pada aplikasi. Calon pengunjung juga akan dimudahkan karena metode reservasi juga dilengkapi dengan durasi pembatalan reservasi, sehingga apabila calon pengunjung membatalkan reservasi dalam jangka waktu yang telah ditentukan maka calon pengunjung tidak akan dikenakan biaya tambahan dan akan mendapatkan kembali uang yang telah dibayarkan untuk reservasi dengan jumlah yang telah ditetapkan oleh pihak restoran. Fitur pemesanan menu juga akan tersedia pada aplikasi reservasi, sehingga pengunjung dapat memesan menu yang diinginkan bersamaan dengan reservasi tempat dan pengunjung tidak perlu menunggu lama untuk mendapatkan meja juga makanan yang diinginkan. Kesalahan penerimaan pesanan pun akan terhindari, karena pesanan akan diterima langsung oleh sistem dari pengunjung.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Pengumpulan Data Observasi**

Observasi dilakukan dengan tujuan supaya penulis dapat mempunyai sudut pandang tersendiri mengenai fenomena yang ada terkait pembatasan jumlah pengunjung pada restoran, dan mengenai desain aplikasi reservasi yang dapat menarik minat konsumen. Oleh karena itu observasi yang akan dilakukan

oleh penulis adalah dengan mengamati perilaku konsumen dan juga restoran yang ada di lingkungan sekitar terutamanya Kota Bandung.

### **Wawancara**

Wawancara adalah suatu instrumen penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan berdiskusi dan menggali pemikiran atau pengalaman mengenai fenomena dari narasumber (Soewardikoen 2019:53). Penulis akan melakukan wawancara terhadap user aplikasi yaitu pengunjung restoran dan pemilik restoran yang pernah merasakan kesulitan dalam mencari informasi restoran ataupun dalam proses reservasi tempat di restoran.

### **Studi Pustaka**

Studi Pustaka dilaksanakan untuk mendapatkan data dan informasi lainnya, melalui jurnal, buku, dan internet, untuk mendapatkan teori dan materi yang bersangkutan. Topik yang akan digali lebih mendalam pada studi pustaka ini adalah mengenai *user interface (UI)*, *user experience (UX)*, dan *design thinking*.

### **Metode Analisis Data Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif menurut Sugiyono (2017:147) merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Sehingga analisa data *user* yang merupakan pengunjung dan pihak restoran di Kota Bandung akan dilakukan, sehingga kemudian hasil analisa data tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

### **Analisis Matriks Perbandingan**

Berdasarkan Soewardikoen, matriks merupakan perbandingan suatu informasi maupun konsep, yang dilaksanakan dengan cara menjajarkan informasi tersebut (Soewardikoen, 2019:104). Metode ini akan digunakan untuk membandingkan beberapa aplikasi informasi restoran, untuk mengevaluasi standar pembuatan aplikasi yang baik dan mudah digunakan.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Aplikasi ini pada dasarnya dirancang untuk mempermudah kegiatan reservasi meja restoran, terutama bagi pegawai yang berada di Kota Bandung. Aplikasi ini dapat membantu kegiatan reservasi lebih efisien karena user dapat melihat pembaharuan ketersediaan meja secara real-time. Selain itu, adanya aplikasi reservasi meja restoran dapat menguntungkan pihak restoran sehingga kerja *staff* restoran bisa lebih efisien karena mengetahui informasi seputar user yang reservasi meja dan dapat mempersiapkan pelayanan yang profesional juga tepat waktu. Oleh karena itu pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi ini adalah, proses reservasi seharusnya mudah untuk dilakukan. Sehingga melalui kemudahan tersebut dapat membantu efisiensi dalam mengatur waktu, dan menjadi proses yang menyenangkan tanpa membuat *stress*.

### Konsep Kreatif

Aplikasi reservasi meja restoran ini akan diberi nama "*Table Master*" yang diambil dari Bahasa Inggris yang berarti "Master Meja" dan memiliki makna yang berarti aplikasi ini merupakan ahli atau master dari reservasi meja. Aplikasi *Table Master* akan menggunakan font *sans serif*, warna *warm* yang dapat meningkatkan nafsu makan dan juga memicu rasa impulsif, desain aplikasi yang *modern* dan minimalis, gambar atau foto restoran, makanan/minuman yang disediakan, dan foto profil pengguna. *Layout* yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan layout simetris, dilengkapi dengan elemen desain dengan sudut tumpul.

### Konsep Media Konsep Media Utama

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, maka aplikasi *Table Master* akan mempunyai fitur berupa reservasi meja restoran yang dapat digunakan ketika pengguna akan melakukan proses reservasi, informasi tentang restoran yang terdiri dari informasi seperti lokasi, nomor telepon, website, jam operasional, dan menu yang tersedia di restoran. Selain itu terdapat juga fitur

*review* restoran yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat dan menambahkan *review* terhadap restoran dituju, lalu adanya opsi untuk pesan makanan saat proses reservasi, fitur restoran favorit yang memuat daftar restoran yang disukai oleh pengguna, dan *history* reservasi. Informasi ketersediaan meja pun dapat dilihat langsung oleh pengguna secara *real time*, dan informasi mengenai reservasi yang telah dilakukan dapat tercatat dengan baik di dalam aplikasi *Table Master*.

### **Konsep Media Pendukung**

Dirancang beberapa media pendukung yang bertujuan untuk membantu aplikasi *Table Master* tersampaikan dengan baik ke target sasaran, dan media pendukung terdiri dari *merchandise* seperti *tote bag*, *tumbler*, stiker, dan gantungan kunci. Selain itu terdapat juga media cetak seperti *banner*, poster, dan *table tent*. Lalu tidak hanya berupa media cetak, media digital seperti *feeds*, *story*, dan *ads* di aplikasi Instagram tentunya juga dijadikan sebagai media pendukung aplikasi *Table Master*.

### **Konsep Komunikasi**

Pada konsep komunikasi, terlebih dahulu akan ditentukan teori yang dapat diterapkan pada konsep media. Penentuan teori dilakukan dengan mempertimbangkan faktor relevan atau tidaknya suatu teori dengan zaman media digital seperti sekarang ini. Perkembangan teknologi dan internet saat ini telah mempengaruhi gaya hidup sebagian besar manusia, sehingga dibutuhkan teori yang mendukung strategi pemasaran digital. Oleh karena itu dipilih teori AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention*, *Interest*, *Search*, *Action*, dan *Share* untuk diterapkan ke dalam konsep media aplikasi *Table Master*.

### **Konsep Visual Warna**

Penentuan warna yang akan digunakan, didasari berdasarkan psikologi warna yang dapat menggugah selera makan. Oleh karena itu tema warna *warm* dipilih untuk digunakan dalam aplikasi ini, dan warna dominan pada aplikasi ini

adalah #FF724C dan #2A2C41.



Gambar 1 *Pallet* warna yang digunakan pada rancangan aplikasi  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan aplikasi ini yakni adalah *san serif* dengan font *Monsterrat* digunakan untuk keseluruhan bagian teks dalam aplikasi, hal ini bertujuan untuk menciptakan kesederhanaan pada aplikasi.

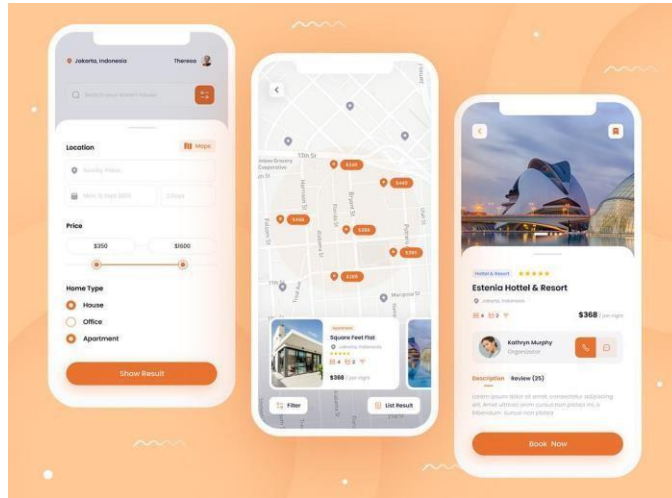


Gambar 2 *Font Montserrat*  
Sumber: Pinterest, 2024

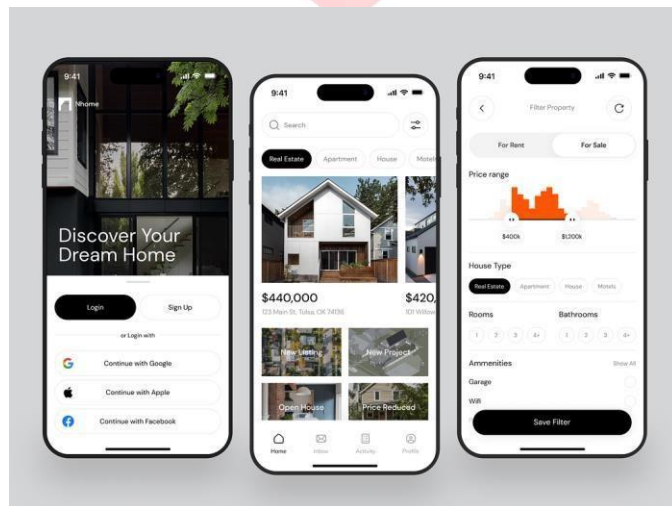
### Layout

Pada perancangan aplikasi ini, digunakan *layout* yang dapat memberikan kesan sederhana, *clean*, dan juga *modern*. Dengan konsep *layout* tersebut, maka informasi yang ada di dalam aplikasi akan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.





Gambar 3 Refereni Mobile App  
Sumber: Dribbble by Mustofa Amar, 2024



Gambar 4 Refereni Mobile App  
Sumber: Dribbble by Happy Tri Miliarta, 2024

### Brand Style Guide



Gambar 5 Brand Style Guide  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 6 Brand Style Guide  
Sumber: Dokumentasi Penulis

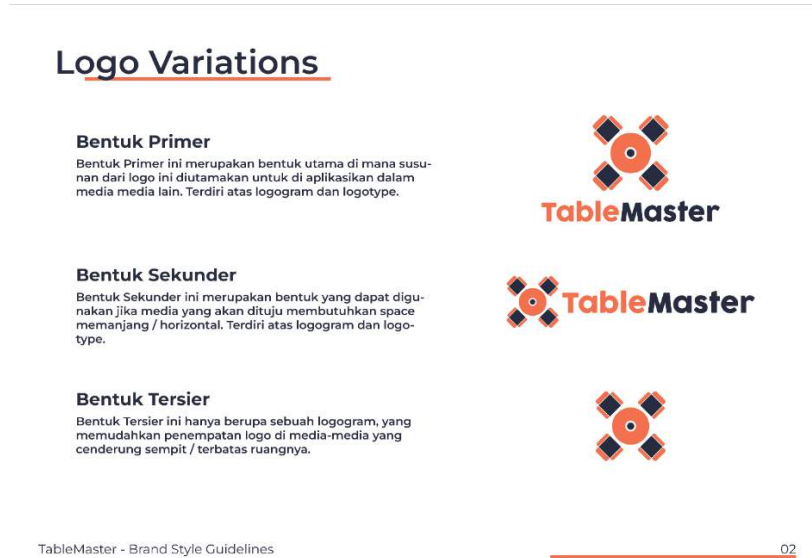
### Logo Concept

TableMaster merupakan sebuah media perantara yang membantu pengguna untuk melaksanakan reservasi tempat dan meja dengan mudah, cepat dan tepat melalui aplikasi.

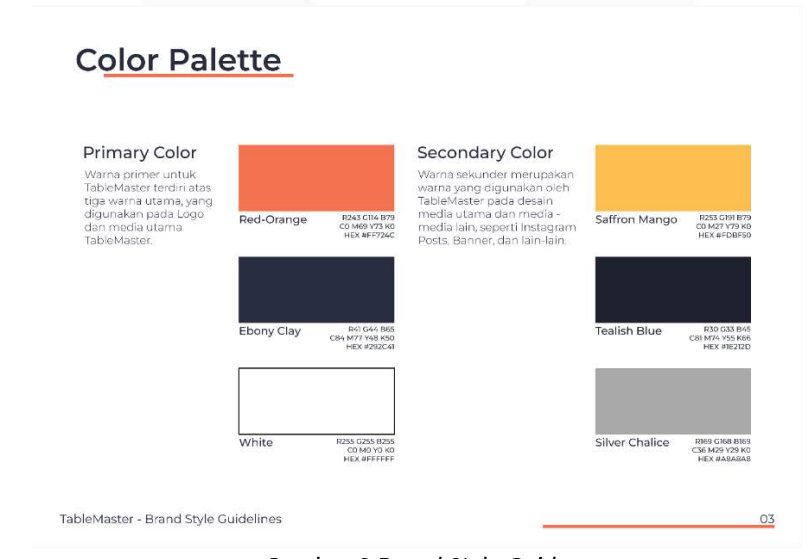
Bentuk logogram dari Table Master menggambarkan sebuah rangkaian kursi dengan meja di tengahnya, dengan susunan menyilang. Kursi dan meja tentunya menggambarkan tujuan utama dari TableMaster itu sendiri, yaitu pemesanan tempat, meja dan kursi. Kursi dan meja yang tersusun rapih menggambarkan ketepatan & kerapihan dari TableMaster, dan susunan kursi membentuk huruf X atau menyilang, karena dalam teori perhitungan, X digunakan untuk menggantikan data yang belum dinyatakan jumlahnya, seperti yang sering terjadi dalam proses reservasi.

01

Gambar 7 Brand Style Guide  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 8 Brand Style Guide  
Sumber: Dokumentasi Penulis



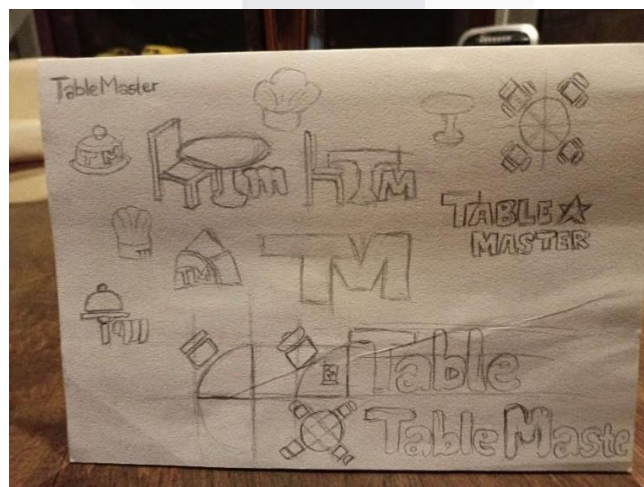
Gambar 9 Brand Style Guide  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10 Brand Style Guide  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

### Konsep Perancangan Konsep Logo

Nama brand berasal dari kata “*Table*” diambil dari Bahasa Inggris yang berarti meja, dan “*Master*” yang dapat diartikan sebagai seseorang yang ahli dalam suatu bidang. Oleh karena itu “*Table Master*” mempunyai maksud untuk menyampaikan pesan bahwa aplikasi ini merupakan ahlinya dalam reservasi meja. Bentuk logo berupa 4 kursi yang disusun mengelilingi sebuah meja bundar, sehingga menggambarkan susunan meja restoran. Susunan meja dan kursi pada logo sengaja dibentuk seperti huruf “X”, karena biasanya reservasi restoran jumlahnya tidak pasti dan “X” melambangkan jumlah yang tidak pasti tersebut.



Gambar 11 Sketsa Logo  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 12 Logo Horizontal  
Sumber: Dokumentasi Penulis



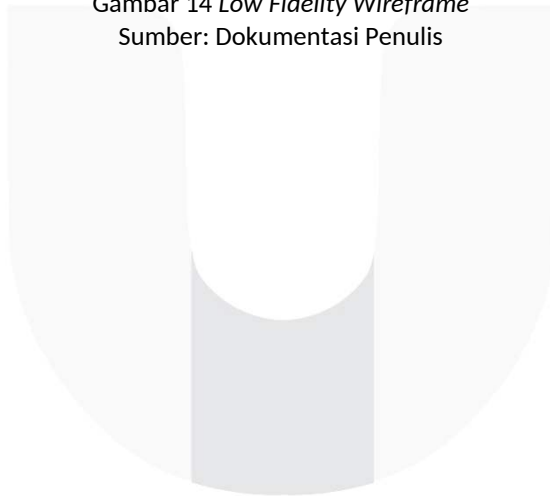
Gambar 13 Logo Vertikal  
Sumber: Dokumentasi Penulis

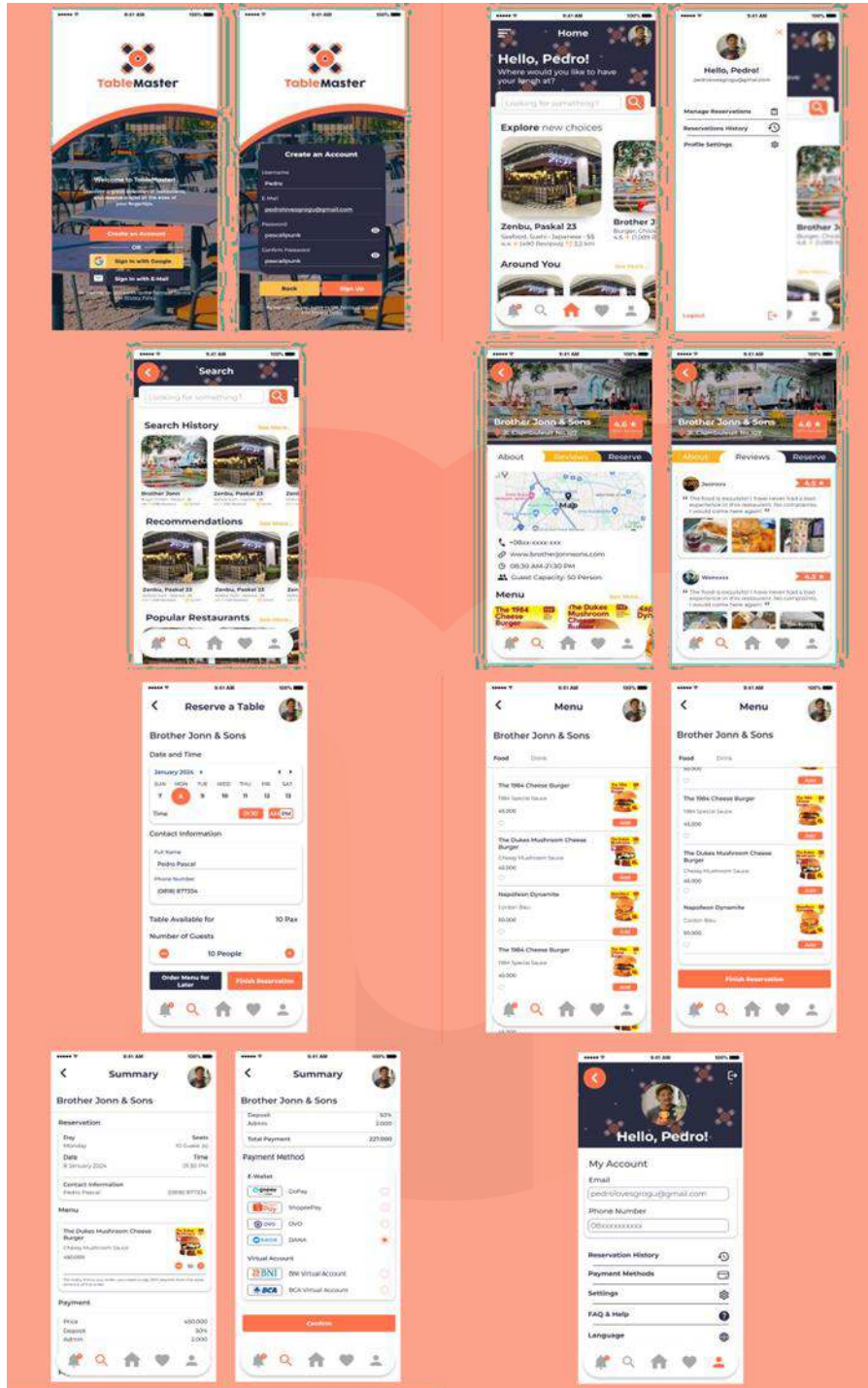
### Hasil Perancangan Media Utama

*Low Fidelity Wireframe* merupakan sketsa rancangan aplikasi, yang kemudian akan dijadikan sebagai rancangan dasar sebelum lanjut ke tahap pembuatan *high fidelity*. Berikut dibawah ini merupakan sketsa atau *low fidelity* dari rancangan aplikasi.



Gambar 14 Low Fidelity Wireframe  
Sumber: Dokumentasi Penulis





Gambar 15 High Fidelity Wireframe  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### Media Pendukung Media Cetak



Gambar 16 Mockup Tote Bag  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 17 Mockup Tumbler  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 18 Mockup Banner  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 19 Mockup Sticker  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 20 Gantungan Kunci  
Sumber: Dokumentasi Penulis



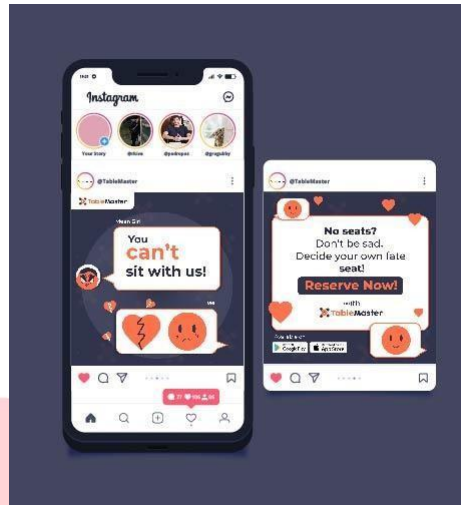
Gambar 21 Mockup Poster  
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 22 Mockup Table Tent  
Sumber: Dokumentasi Penulis



## Media Digital



Gambar 23 Mockup Feeds Instagram

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 24 Mockup Ads Instagram Stories

Sumber: Dokumentasi Penulis

## KESIMPULAN

Berdasarkan identifikasi masalah, perancangan aplikasi reservasi meja restoran dilakukan dengan tujuan untuk membuat proses reservasi lebih nyaman dilakukan dan tidak merugikan pihak restoran serta calon pengunjung restoran. Diantaranya adalah pihak restoran tidak akan dirugikan apabila calon pengunjung memesan makanan/minuman di awal saat proses reservasi, sehingga ketika reservasi tersebut dibatalkan maka pihak restoran

tidak akan mengalami kerugian karena dikenakan deposit sebesar 50% dari total pesanan. Selain itu calon pengunjung tidak perlu menunggu respon pihak restoran untuk mengetahui kapasitas pengunjung untuk reservasi di waktu yang diinginkan, karena calon pengunjung dapat melihat informasi meja yang tersedia secara *real-time*. Calon pengunjung juga dapat memesan makanan/minuman lebih awal saat proses reservasi, sehingga pesanan yang diinginkan sudah siap santap ketika sampai di restoran.

## SARAN

### Saran Untuk Desainer

Diharapkan kedepannya jika aplikasi reservasi meja restoran akan dikembangkan, sebaiknya desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan *user* saat itu.

### Saran Untuk Instansi

Instansi diharapkan dapat terus mendukung penulis dalam mengembangkan ide terkait perancangan *user interface* aplikasi reservasi restoran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Odi. (2023, 4 Desember). Electronic Source of Information. Retrieved from: [https://docs.google.com/document/d/14B85fIUqCF1nwiMtDa\\_iq6W4V-EkvcOmMqerTU0J1eE/edit?pli=1](https://docs.google.com/document/d/14B85fIUqCF1nwiMtDa_iq6W4V-EkvcOmMqerTU0J1eE/edit?pli=1)
- Kumar, B. Naveen., & Varun, B,Sai. (2020). Table Booking and Restaurant Management System Using Android Application (OPSS). *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 373-378.
- Soedewi, Sri., Mustikawan, Arry., & Swasty, Wirania. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM KiriHuci. *Desain*

*Komunikasi Visual UNIKOM, 79 – 96*

Febriani, Rizky Tyas. (2023, 4 Desember). Viral Cerita Pembeli Mie Gacoan Dapat Nomor Antrean 700-an Rela Nunggu Dari Siang Hingga Malam.

Retrieved from Tribun News:

<https://travel.tribunnews.com/2022/07/16/viral-cerita-pembeli-mie-gacoan-dapat-nomor-antrean-700-an-rela-nunggu-dari-siang-hingga-malam>

Anonim. (2023, 4 Desember). Viral Sudah 14 Hari Dilaunching Padang Payakumbuh Masih Antre Berjam-jam. Retrieved from Kabar 6:

<https://kabar6.com/viral-sudah-14-hari-dilaunching-padang-payakumbuh-di-ciater-masih-saja-diantri-berjam-jam/>

Kurniawan, Moh. Afaf El. (2023, 28 November). UMK Bandung 2023 Lengkap Dengan Daftar UMK Jawa Barat. Retrieved from Narasi TV:

<https://narasi.tv/read/narasi-daily/umk-bandung-2023-lengkap-dengan-daftar-umk-di-jawa-barat>

Albert, Bill., & Tullis, Tom. (2023). *Measuring The User Experience*. Cambridge, United States of America: Birtcher, Katey.

Vlasenko, K. V., Lovianova, I. V., Volvov, S. V., Sitak, I. V., Chumak, O.O., Krasnoshchok, A. V., Bohdanova, N. G., & Semerikov, S.O. (2022). UI/UX Design of Educational On-line Courses. *CTE Workshop Proceedings*, 184 – 199.

Cahyani, Nur Alfira. (2022). Perancangan Aplikasi Pendukung Gaya Hidup Nol Sampah Untuk Kalangan Rumah Tangga. *E-Proceeding of Art & Design*, 1584.

Hanifah, Wardah. (2023). *Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan Antarmuka Aplikasi Smart Home Berbasis Website*. Bandung, Indonesia: Universitas Telkom.

- Putra, Ricky W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- O'Connor, Zena. (2013). *Colour, Contrast and Gestalt Theories of Perception: The Impact in Contemporary Visual Communications Design*. Sydney, Australia: Wiley Periodicals LLC.
- Wijayanto, Santi Asia. (2023). *Perancangan Purwarupa Aplikasi Mobile Untuk Menyampaikan Pesan Self-Love*. Bandung, Indonesia: Universitas Telkom.
- Nowak, Pawel M., & Kościelniak, Paweł. (2019). What Color is Your Method? Adaptation of the RGB Additive Color Model to Analytical Method Evaluation. *Analytical Chemistry*, 10343 – 10352.
- Pridmore, Ralph W. (2020). *Complimentary Colors: A Literature Review*. Sydney, Australia: Wiley Periodicals LLC.
- Pusca, D., & Northwood, D. O. (2018). Design thinking and its application to problem solving. *Global Journal of Engineering Education*, 48-53.